

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
FAKULTA TEXTILNÍ

TEXTILNÍ HRAČKÁRNA

HRA A HRAČKA V ŽIVOTĚ PŘEDŠKOLNÍHO DÍTĚTE

THE TEXTILE TOY SHOP

TOY AND GAME IN A PRE – SCHOOL CHILD’S LIFE

LIBEREC 2007

MICHAELA JANČÁRKOVÁ

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je původní a zpracovala jsem ji samostatně. Prohlašuji, že citace použitých pramenů je úplná, že jsem v práci neporušila autorská práva (ve smyslu zákona č. 121/2000 Sb. O právu autorském a o právech souvisejících s právem autorským).

Souhlasím s umístěním bakalářské práce v Univerzitní knihovně TUL.

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č.121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 (školní dílo).

Beru na vědomí, že TUL má právo na uzavření licenční smlouvy o užití mé bakalářské práce a prohlašuji, že **s o u h l a s í m** s případným užitím mé bakalářské práce (prodej, zapůjčení apod.).

Jsem si vědoma toho, že užít své bakalářské práce či poskytnout licenci k jejímu využití mohu jen se souhlasem TUL, která má právo ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, vynaložených univerzitou na vytvoření díla (až do jejich skutečné výše).

V Liberci, dne 13. května 2007

.....

Podpis

Poděkování

Chtěla bych tímto poděkovat vedoucí své bakalářské práce a konzultantce v jedné osobě, Mgr. Daně Pejchalové, za užitečné rady a připomínky k mé práci.

Anotace

Má bakalářská práce se nazývá **Textilní hračkárna – hra a hračka v životě předškolního dítěte**, z čehož vyplývá, že se bude zabývat hrou a hračkou, a to především jejich úlohou v životě dítěte. Práce se věnuje předškolnímu věku, nejdůležitějšímu období vývoje dítěte, kdy je význam hry a hračky důležitý pro správný rozvoj dovedností, jemné a hrubé motoriky, pro pochopení prostoru atd. Předškolní období je důležité pro správný vývoj dětské psychiky, rozvoj osobnosti a schopnosti začlenit se do společnosti. K tomu všemu velmi významně přispívá vhodně zvolená hračka a hra.

Praktickou částí mé bakalářské práce jsou proto návrhy a realizace dvou textilních knížek pro děti s didaktickou náplní, která je však podána nenucenou a zábavnou formou. Jsou určené k procvičování jemné motoriky, poznávání barev, tvarů, k rozvoji představivosti apod., ale také by měly v určité míře pomáhat v přípravě dítěte na příchod do základní školy.

Annotation

My bachelor work is called **The textile toy shop – toy and game in a pre – school child's life**, thereout results that it will be concerned with game and toy, respectively especially with their function in the child's life. This work attends to the pre-school age, the most important epoch of the child's evolution, when the meaning of toy and game is important for regular progression of arts, fine and rough motoric, for understanding the area etc. The pre-school epoch is important for the right evolution of child's psyche, for personality progression and ability to incorporate into the society. A good – chosen toy and game helps to this very well.

That's why the practical part of my bachelory work contains of design and realization of two textile books for children with didactic contents, which is served in a free and easy amusing way. These books are intended on an exercisng of fine motoric, knowing the colors, forms, progression of imagination etc. But in a good measure they should give help in a child's preparation for comming to school, too.

Klíčová slova

hra, hračka, textil, dítě, předškolní věk, psychologie, barvy

Key words

toy, game, textile, child, pre-school age, psychology, colors

Obsah

Úvod.....	8
1. Pojem hry.....	9
1.1 Historie hry a hračky.....	9
1.2. Teorie hry.....	13
1.3. Rozdělení her a druhy herní činnosti.....	16
1.3.1 Základní dělení her.....	16
1.3.2 Typy her	17
1.3.3 Klasifikace her podle H. Kerna.....	17
1.3.4 Počítačové hry.....	18
2. Podstata a význam herní činnosti.....	20
2.1 Vliv hry a hračky na dětskou psychiku.....	20
2.2 Význam hry ve vývoji a výchově dítěte.....	21
2.3 Hra a hračka pro dítě nemocné, postižené.....	23
2.3.1 Hra a hračka pro dítě nemocné.....	23
2.3.2. Hra a hračka pro dítě postižené, handicapované.....	24
3. Období předškolního věku a úloha hračky v jednotlivých etapách.....	27
4. Zásady pro design správné hračky.....	30
4.1 Kritéria pro výběr hračky.....	30
4.2 Správná hračka.....	31
4.3 Co musí znát tvůrce.....	32
5. Děti a barvy.....	33
5.1 Barevný svět hraček.....	33
5.2 Jak působí jednotlivé barvy	34
6. Materiál pro výrobu hraček.....	37
7. Praktická část.....	40
7.1 Hledání inspirace a vznik návrhů.....	40
7.2 Použitý materiál.....	41
7.3 Technologické postupy.....	43
7.4 Popis výrobku, použití a postup výroby.....	45
7.4.1 Pletená kniha – Strom.....	45
7.4.2 Kniha Medvídek.....	48
8. Závěr.....	51

Úvod

Při zpracování své bakalářské práce nazvané „Textilní hračkárna“ jsem se ponořila do studia knih a časopisů pojednávajících o dětství, hrách a výchově. Snažila jsem se vcítit do dětského myšlení, vrátit se do svých dětských let a zamyslet se nad tím, co vše znamenala kdysi hra a hračka pro mě a jak obohacovaly můj tehdejší bezstarostný život. Na základě získaných poznatků jsem sepsala tuto práci, jejíž teoretická část pojednává o významu hry a hračky v předškolním věku, o jejich úloze v jednotlivých etapách dětství, o významu herní činnosti a jejím vlivu na dětskou psychiku, o teorii a historii hry a mimo jiné o významu hry a hračky pro dítě nemocné či postižené. Zabývám se zde také zásadami pro design správné hračky, výběrem vhodného materiálu a barevnosti.

Hra jako jedna z hlavních činností dítěte je účinným, nesčetnými generacemi ověřeným pomocníkem při jeho výchově a vzdělání. Velice důležitou etapou pro vývoj dítěte je předškolní období, kdy má hra nezastupitelnou roli. Její podstata tkví v tom, že je přímo založena v možnostech dítěte, je pro ně přirozeně zvládnutelná, a proto podporuje jeho psychickou rovnováhu, přináší mu klid a vyrovnanost. Zároveň ověřuje schopnost dítěte něco vyřešit a vykonat, zpřesňuje jeho vědomosti, rozvíjí dovednosti, obohacuje komunikaci a sociální vazby. Velmi důležitá je také role hry a hračky v oblasti přípravy dětí na příchod do základní školy.

Praktickou část mé práce tvoří návrhy a realizace dvou textilních knížek pro děti s didaktickou náplní, která je však podána formou zábavy a hry. Děti si v nich mohou rozvíjet jemnou motoriku zapínáním knoflíků a různých spojovacích patentů, navlékáním a zavazováním tkaniček apod., nebo procvičovat poznávání barev, tvarů, seznámit se s číslicemi a orientací v čase na hodinách. Zvolila jsem pestré barvy avšak střídavě laděné. Z textilních materiálů jsem použila tkaniny, vlastnoruční pleteniny, ale také textilií netkanou ve formě látkové plsti. V určité míře by tyto knížky měly pomoci i k přípravě dětí na základní školu.

1. Pojem hry

Hry jsou spontánní činnosti, které mají něco společného v tom, že naplňují volný čas, přinášejí radost a zábavu, trochu napětí a vzrušení i přijatelnou námahu a úsilí. Významné znaky, které se ve hře projevují jsou spontánnost, zaujetí, radost, tvořivost, fantazie, opakování, přijetí role. Hra jako vedoucí činnost dítěte má komplexní charakter, angažuje se v ní tedy celá osobnost a zároveň i rozvíjejí všechny její složky a různé stránky. Hra je specifická forma poznávání světa. Poznání v předškolním období je založeno především na předmětné činnosti, je spjato s konkrétní manipulací, při níž dítě získává mnoho cenných dovedností, osvojuje si zručnost, pohybovou koordinaci, užitečné zvyky, vlastnosti a zkušenosti. Hra je prostor, kde se dá zažít úspěch i prohra, dovoluje přijímat role a vzorce chování, je příležitostí pro vyjádření emocí.

1.1. Historie hry a hračky

Hra provází lidskou společnost od vzniku dějin. Doklady o tom nacházíme v archeologických vykopávkách i v pozdějších památkách literárních. Hra a v souvislosti s ní i hračka jsou také odedávna předmětem teoretických úvah. Skutečnost, že jejich důležitost je uznávána po tisíciletí, stejně jako fakt, že určité typy her a hraček jsou součástí kulturního prostředí a nástrojem výchovy nových generací po celé věky, nás vede k zamyšlení, jakým směrem se v historii ubíral jejich vývoj, co se měnilo a co má trvalou hodnotu.

K prvním archeologickým nálezům patří předměty nalezené v sídlišti u Věstonic. Archeologové zde našli chrástítka, s nimiž si hrály děti před třemi tisíci let, keramické panenky a hlavičky zvířat, miniaturní nástroje a výzbroj. Ze starověkého Egypta pochází hračky jako: míč z papyru, dřevěný krokodýl s pohyblivou čelistí a hliněné figurky, jež mohly sloužit jako panenky. Z dob starého Řecka se zachovaly doklady o hračkách, jako byly pro chlapce vozík, figurky koníků a vojáků, a dokonce i trojský kůň, v němž bylo možné ukrýt olovené řecké bojovníky. Děvčata pak měla panenky zhotovované z textilu, dřeva, hlíny, ale i ze slonoviny, jantaru, mramoru, stříbra a zlata.

Hra však měla významné místo nejen v životě dětí, ale celé společnosti. V antickém starověku byly totiž hry spojeny s náboženstvím a kultem bohů. Z nich se nejvíce proslavily hry olympijské a hry scénické, prováděné v obrovských přírodních amfiteátrech. Při výchově mladých Římanů se hra uplatnila do té míry, že školy, které jim poskytovaly elementární vzdělání, nesly název „ludi“ – hry. O významné úloze hry v antické společnosti přinášejí svědectví i literární díla vynikajících řeckých filosofů Platóna a Aristotela. Nacházíme v nich myšlenky o funkci hry v lidském životě a o jejím využití ve výchově dětí a mládeže.

Hře věnovali pozornost též středověcí myslitelé, kteří doporučovali, aby se děti z nejvyšších společenských tříd učily číst hravým způsobem, a to pomocí písmenek ze dřeva a slonoviny. Když pak později renesance obnovila antický ideál harmonicky rozvinuté lidské osobnosti a zdůraznila význam tělesné kultury, začaly se ve výchově uplatňovat hry pohybové a k nim se přiřadily i hry intelektuální. Důraz na názornost ve výchově a vyučování si vyžádal grafické zobrazování, z něhož vznikaly hry s obrázky. Pro potřeby žáků z měšťanských vrstev připravil *Thomas Murner* ve formě hry s kartami *Dialektiku* v obrázcích. Tato první didaktika hra byla vytištěna roku 1510 v Krakově a o sto let později v Paříži a byla zapojena do širokých vrstev. Tak se hra a hračka zapojila do výchovy a stala se předmětem zájmu pedagogů.

Pozoruhodné názory nacházíme v díle *J. A. Komenského*, který hru začlenil do své pedagogické soustavy a objasnil její mnohostranné možnosti při výchově dětí a mládeže. Komenský pokládal hru u nejmenších dětí za stejně důležitou pro jejich zdravý vývoj jako výživu a spánek. U předškolních dětí spatřoval ve hře přirozený projev jejich činnosti, který jim přináší radost a potěšení. Hra slouží dětem k pobavení i k obohacení znalostí a rozvoji smyslů a myšlení. Hravý způsob učení je pro předškolní věk vůbec nejpřiměřenější.

Od 17. století vznikaly hry, které dětem přibližovaly řeckou gramatiku, dějepis, zeměpis, přírodopis, náboženství morálku i vojenství. Vymýšlely se hry s vojenskou tematikou a zhotovovaly armády vojáků se všemožnými zbraněmi. Odedávna patřily vojenské hry k nejuniverzálnějším a vyráběly se ze stříbra pro děti královské a šlechtické, z olova pro děti vyšších měšťanských vrstev, ze dřeva pro děti městského lidu a venkovské děti si je vyrobily z toho, co bylo po ruce.

Obohacení do oblasti her a hraček vneslo 18. století, v němž se zrodil nové pojetí dětství. Až do té doby byla totiž specifická dětství uznávána pouze do šesti až

sedmi let. Začínalo se utvářet povědomí o odlišnosti dítěte od dospělého a o specifčnosti jeho potřeb s ohledem na věk i osobitost každého jedince. Hry a hračky se již využívaly promyšleně při výchově dětí normálních i postižených. Zvláštní důraz byl kladen na využití hry v procesu učení, neboť hra umožňuje dítěti lepší soustředění a podporuje rozvoj jeho schopností. Vznikaly hry jako skládací abeceda, početní domino, abecední loto, hra s květinami, hra s hudebními kartami a další. Pro děti v předškolním věku byl vytvořen speciální soubor hraček, jenž měl prostřednictvím hry rozvíjet jejich duševní obzor a manuální zručnost. Osahoval míč, kouli, krychli, válec a stavebnice, s nimiž děti zacházely podle přesného návodu dospělých. Tento soubor, nazvaný podle svého tvůrce *Fröbelovy dárky*, pronikl do rodin a ovládl tehdy vznikající mateřské školky.

Vedle důrazu na didaktickou funkci hry se prosazovaly názory, že hra má nejen poučovat, ale především poskytovat zábavu. Vznikaly nové hračky ovlivněné technickým pokrokem: vláčky, parní stroje, loutky, mechanismy a mechanické hračky, které přinesl rozvoj průmyslu. Děti měly k dispozici jak v rodině, tak v mateřské škole širokou paletu hraček jako koníčky, vozíky, houpací koně, šavle, ručnice, panenky, nábyteček, nádobíčko, bubny, praporky, dřevěné kostky a špalíčky, dětské housličky, škrabošky, obruče, míče, větrníky, papírové draky a další.

V 19. století se obrátila pozornost k dítěti v mnoha směrech a od počátku 20. století, které je nazýváno *stoletím dítěte*, se zájem o hru a hračku v celém kulturním světě zintenzivňuje. Stoupá zde význam hračky jakožto součásti hmotného prostředí, v němž dítě žije a které se podílí na utváření jeho osobnosti. Hračka má nejen všestranně podporovat dětskou aktivitu, ale i nahrazovat omezení styku s přírodou, které s sebou přináší postupující civilizace.

Z pohledu na historický vývoj hry a hračky vyplývá, že přestože se podstatně měnil svět, v němž lidstvo žije, a že se v něm vystřídaly nesčetné generace, hra a hračka, i když v sobě vždy nesly obraz své doby, byly a jsou výchovným prostředkem ověřeným zkušeností věků a nerozlučným přívlastkem dětství a lidské kultury. [5] [6]

➤ **Hry a hračky v české lidové tradici**

V životě a výchově našeho lidu měla odedávna a stále má hra významnou funkci. Uplatňuje se ve výchově rodinné, ve škole i v ostatních výchovných zařízeních.

Bohatství historie našich her je nepřehledné a nepřehledné je také množství lidových hraček, které u nás byly pro děti vytvářeny. Nejvíce dokladů o nich máme z 18. století. Lidové hračky byly vytvářeny dětmi samotnými i dospělými. Z dětských hraček, kdy si dítě vytvořilo předmět ke hře z hlíny, dřeva, hadříčků, listů nebo kukuřičného šustí, se dochovalo málo. Hračky, které byly vyráběny dospělými lze rozdělit do několika skupin. Pro českou lidovou tradici jsou charakteristické hračky dřevěné, pro moravskou hliněné. Ty byly dílem hrnčírů, kteří je polévali a malovali. Nejčastěji vyráběli dětské nádobíčko, figurky ptáčků a zvířátek, sloužící buď k manipulaci, nebo jako píšťalky a kasičky.

V 19. století se v Praze, na Domažlicku a u Příbrami podomácku dělaly hračky z těsta vyrobeného z mouky a klihového roztoku, které se kolorovaly. Hračky z hlíny i těsta byly zdobeny peřím, provázky, kousky kožešiny apod. Dřevěné hračky byly původně vyřezávané, později soustruhované. Vyráběly se panenky – selky, koníčky, husaři na koni, oblíbené byly dřevěné hračky pohyblivé, slepice klovající zrní, muži na houpačce.

Lidová hračka prošla mnohými změnami po stránce materiálové i výrobní. Zpočátku se zhotovovaly v rodině, byly to unikáty a postupně přecházely z rodiny do rodiny a z generace na generaci, až se dospělo ke stálým hračkovým typům. Tématicky i formou vyjadřovaly ve zkratce život a potřeby rolníků, řemeslníků a dělníků 18. a 19. století.

Dnes je zahrnujeme do oblasti lidového výtvarného umění jako kulturně historický doklad výtvarného a estetického cítění našeho lidu. Jsou poetické a půvabné svou prostotou, výrazností formy a čistotou barev. Pro své velké estetické hodnoty je lidová hračka bohatým zdrojem inspirace také pro současné tvůrce a výrobce hraček. [5]

1.2. Teorie hry

Hry a herní prvky můžeme sledovat i u mláďat všech vyšších živočichů, především savců. To vedlo filozofy a přírodovědce k srovnávání znaků hry u lidských a živočišných mláďat.

Mezi významné badatele a teoretiky hry patřili již Platón, J. A. Komenský, J. J. Rousseau, později např. B. Fröbel, Herbert Spencer, Karl Gross, Stanley Hall, Sigmund Freud, Jean Piaget a další.

➤ Teorie hry podle Herberta Spencera (1820 – 1903)

Anglický filosof *Herbert Spencer* vycházel z názoru, že děti si hrají proto, aby se zbavily přebytečné energie. Považoval hru za projev zvláštní vrozené síly a energie, kterou dítě potřebuje vybit. Nepřetržitá aktivita, běhání a skákání charakteristické pro malé děti, tuto teorii zdánlivě podporují. Z praxe však víme, že přebytečná energie není ke hře vždy nutná a dítě si hraje i když je unavené a mělo by odpočívat.

➤ Teorie hry podle Karla Grosse

Německý psycholog *Karl Gross* viděl ve hře druh funkčního cvičení, v němž se dítě, podobně jako zvířecí mládě, připravuje na budoucí život. Zvířata si hrají, protože hra je pro ně užitečné cvičení a zdokonalování dovedností, které potřebují v dospělosti.

➤ Teorie hry podle Stanleyho Halla (1846 – 1924)

Americký psycholog a pedagog *G. S. Hall* vypracoval tzv. rekapitulační teorii, podle které je hra zvláštní projev vývoje, při níž jedinec opakuje vývoj druhu. Oblíbené hry s vodou mohou být vysvětleny jako vzpomínka na rybí předky, záliba ve šplhání a houpání je pozůstatkem ze života opičích předků.

➤ **Teorie hry podle Sigmunda freuda (1856 – 1939)**

Poněkud dál v pochopení významu hry došel počátkem 20. století *Sigmund Freud*. Viděl ve hře možnost, jak proniknout do hlubinných stránek osobnosti, poznat její přání a zaměření a využil hru také jako metodu při léčení duševních nemocí. Dítě podle něho odlišuje realitu od hry, ale zároveň si z toho, co převezme z reálného světa jen částečně, vytváří svůj vlastní svět. Předpokládal, že do hry dítěte se přímo nebo zprostředkovaně v symbolických činnostech promítají přání a konflikty.

➤ **Teorie hry podle Jeana Piageta (1896 – 1980)**

V současnosti je významná teorie hry ženevského psychologa *Jeana Piageta*. Ten spojuje hru dítěte s jeho intelektuálním vývojem a vysvětluje ji procesy asimilace a akomodace. Asimilace je proces, kterým jedinec přizpůsobuje a mění zvnějšku přijímané informace, akomodace znamená, že se naopak sám vnějšímu světu přizpůsobuje. Intelektuální vývoj je pak výsledkem stálé souhry mezi těmito procesy, které by měly být v rovnováze. Jestliže převládá proces přizpůsobování se, tedy akomodace, dochází k nápodobě. Převládá – li asimilace, dochází ke hře. Piaget rozděluje intelektuální vývoj na čtyři základní období, z nichž první dvě spadají do předškolního věku. První je *senzomotorické období*, které trvá od narození do 18 měsíců. Senzomotorické hry a činnosti jsou ve vývoji poznávacích funkcí u dítěte zdrojem pozdějších myšlenkových operací, zprvu konkrétních, dále logických a abstraktních.

Od dvou do sedmi let probíhá *symbolická reprezentace*, v níž dítě opakuje to, co se v předcházejícím období naučilo, ale už na symbolické nebo slovní úrovni. Hra se objevuje ve formě opakování jednoduché, úspěšně zvládnuté činnosti. Nastupuje symbolická hra a hrové předstírání, které představují vnitřně zpracovanou činnost obohacenou o nové situace a zkušenosti. Významnou aktivitou je zde kresba. Toto období znamená vrchol dětské hry a souvisí s ním i rozvoj řeči.

Z Piagetovy teorie vyplývají tři dosud platné a uznávané základní poznatky:

- vývoj probíhá v určité posloupnosti, jejíž vývoj může být urychlen nebo zpomalen ale sama posloupnost nemůže být změněna
- průběh vývoje se skládá z řady stadií, z nichž každé musí dítě absolvovat, aby mohlo postoupit dál
- každá posloupnost může být vysvětlena podle charakteru logických operací, které se v ní vyskytují

[4] [6]

1.3. Rozdělení her a druhy herní činnost

1.3.1 Základní dělení her

Hra dítěte je činností velmi rozmanitou a mnohotvárnou, proto je těžké blíže je popsát a utřídit. V následujícím textu uvedeme základní dělení her:

Hra individuální – v prvních třech letech si dítě hraje samo, manipuluje s hračkami, okolí příliš nevnímá.

Hra kolektivní – v průběhu předškolního věku přechází dítě z individuální hry ke hře ve společnosti druhých. Děti si již nehrají vedle sebe ale spolu, postupně dochází k vytváření hrových kolektivů.

Hry řízené a didaktické – společným znakem je přítomnost někoho, kdo hru ovlivňuje a volí cíle, náměty, organizaci, pravidla apod.

Hra řízená - je taková, kterou někdo skupině dětí zadává nebo spontánní hru začne usměrňovat vymezením místa, postav, pravidel apod. Patří sem hlavně hry pohybové a hudebně pohybové, které mají své cíle zaměřeny na tyto okruhy:

- přijmout pravidla hry a dodržovat je
- koordinovat své chování ve prospěch společné hry
- vnímat souvztažnost pohybu a rytmu
- vnímat sounáležitost se skupinou

Hra didaktická – je charakteristická hlavním podílem záměrného pedagogického cíle. Je zvolená, stimulovaná a vedená učitelem, vychovatelem nebo rodičem, který zadává a provází pedagogickou činnost prostřednictvím hry jako metody výchovně – vzdělávací práce. Děti při této hře zvládají nějaký úkol, např. rozdělují materiál podle určitých znaků, přemýšlejí a postupují za účelem něco vymyslet a objevit.

Podle schopností, které rozvíjejí – hry smyslové, pohybové, intelektuální a speciální

Podle typů činnosti – hry napodobovací, dramatizující, konstruktivní, fiktivní

Podle místa – hry exteriérové, interiérové

Podle počtu hráčů – hry individuální, párové, skupinové

Podle věku – hra kojenců, batolat, předškoláků

Podle pohlaví – hry dívčí a chlapecké

[4] [6]

1.3.2 Typy her

- **aktivizující** – Škatulata batulata, Slepá bába, Cukr,káva, limonáda...
- **zlepšující koncentraci** – slovní kolotoč, malování, kreslení, tiskátka
- **kontaktní** – Tichá pošta, Pexeso
- **procvičující artikulaci** - rozpočítadla
- **komunikační** – vyprávění, slovní asociace
- **interakční** – Vadí nevadí, Chodí pešek okolo, Jakou barvu má...
- **pohybové** – Skákací panák, vysvobozovací honička, jízda na kole, trampolína, míč, obruč, švihadlo, brusle sáňky
- **kooperativní** – stavby z písku, skládání obrázků, stavebnice
- **dramatické – průpravné** – oživé předměty, proměna věcí, Hádej, co dělám...
- **dramatické – strukturované** – hraní pohádek
- **pro rozvoj fantazie a představivosti** – stínové obrázky, hraní na profese
- **pro rozvoj sociálních dovedností** – seznamování, na pošťáka, telefonování
- **pro rozvoj smyslového vnímání** – skládání Puzzle, rýmovačky, poznávání barev, zvonkohra, bubínek, písťalka, loutkové divadlo, písně, básně, říkadla,
- **pro rozvoj obratnosti** – navlékání korálků, suchých plodů, práce s papírem
- **pro rozvoj paměti a myšlení** – Pexeso, Domino
- **relaxační** – povídání pohádek, houpačka, protahování s hudbou, houpací kůň

[4]

1.3.3 Klasifikace her podle H. Kerna:

Funkční hry – již od jednoho roku si dítě hraje s vlastním tělem, postupně s různými předměty. Získává tak první zkušenosti a současně se učí ovládat své tělo

Pohybové hry – jakmile si dítě prostřednictvím hry osvojí schopnost ovládání vlastních pohybů, dochází k rozvoji hry, která vyžaduje složitější pohybové úkony (dítě běhá, poskakuje, hraje si s míčem). Pohybové hry postupně mohou nabývat na charakteru soutěžení a pojí se k nim různá pravidla (házená, fotbal)

Konstrukční hry – vznikají zpočátku v rámci her funkčních, a to jako náhodně vytvořené objekty, které dítě může svévolně pojmenovat, např. postavené kostky představují komín, garáž apod., postupně si dítě začíná hrát cíleně

Hraní rolí (fiktivní, symbolická hra) – je hrou, v níž dítě přijímá různé role, stává se tatínkem, závodníkem, lékařem apod. Zkouší si různé formy sociálního chování a současně je poznává.

Hry s pravidly – představují hry, při nichž dítě soupeří se svými kamarády a musí respektovat určitá pravidla. Přibližně okolo osmého roku je dítě schopno pravidla dodržovat bez dozoru dospělého. Dodržování pravidel vyžaduje od dítěte značné sebeovládání, což dětem mnohdy činí potíže (vztek, pláč, trucování). Pravidla hry si můžou děti vytvářet samy nebo je přijmout. S pravidly se děti setkávají při hrách společenských i sportovních.

Skupinové hry – mají značný význam, neboť zde dochází k zapojení procesů sociálního učení. Děti si osvojují některé druhy sociálního chování, navazují kontakty, učí se spolupracovat. [8]

1.3.4 Počítačové hry

Počítačové hry jsou pro děti velmi přitažlivé, protože jim nabízí neodolatelné vizuální i sluchové impulsy, dokážou dítě cele zaujmout tím, že proces, který se na obrazovce odehrává, může samo ovlivňovat a ovládat pouhým mačkáním kláves. Dítě s počítačem rádo experimentuje a rychle přijde na to, jaké možnosti mu nabízí, např. mít vždy k dispozici interaktivního partnera. Je dobře, když se dítě brzy seznámí s počítačem, se kterým přijde zcela jistě ve svém životě do kontaktu, ale nemělo by to být na úkor dalších stejně důležitých zkušeností. Dospělý by měl sledovat čas strávený u počítače a mít s dítětem domluvená určitá pravidla, kdy bude s touto činností končit.

Kladné hodnocení počítačových her

Počítačové hry jsou pro dítě přínosem v tom, že zlepšují koordinaci mezi zrakem a pohyby rukou, a tudíž zvyšují rychlost reakcí, rozvíjejí schopnost všimnout si detailů, zvykají dítě na klávesnici a obrazovku, jejichž používání bude v budoucnu čím dál běžnější. Také pomáhají dítěti osvojit si dovednosti nezbytné pro nácvik čtení a

matematické logiky, nesmělému nebo nejistému dítěti dodávají pocit naplnění a moci, zvyšuje se doba, po kterou je dítě schopno se soustředit a udržet pozornost. Tyto hry však také rozvíjejí rozumové schopnosti dítěte. Počítačové hry přiměřené věku, které mají dobře zpracovaný didaktický záměr, mohou být za určitých podmínek pro dítě rozvíjející.

Záporné hodnocení počítačových her

Jestliže se děti v počítačových hrách zabývají příběhy založenými na násilí, je důvod k obavám, protože v mnoha krocích této hry dítě jedná v souladu s postavou, která se chová asociálně. Sleduje negativní skutečnosti, přejímá je a může je zkoušet ve svých hrách a kontaktech s dětmi a prozkoumávat je ve svém prostředí. Počítačové hry jsou v jistém smyslu lepším společníkem než televize, protože mu vytvoří vlastní program a s dítětem jakoby komunikují. Ale během doby, kterou dítě s počítačem stráví, se nenaučí nic konkrétního, co je potřeba v běžném životě, nebo se nenaučí to, co by právě potřebovalo. Počítačové hry dítě vzdalují od knížek, od tvůrčí ruční nebo umělecké činnosti, od vztahů s jeho vrstevníky a her, které by mohlo hrát s rodinou. Děti, které příliš vyhledávají tyto hry, mohou být ke hrám jiného typu lhostejné. Dítě se postupně vrací do vrstevnického dění spíše jako pozorovatel a jako by ho nic neinspirovalo k vlastní aktivitě.

Výběr vhodných počítačových programů pro předškolní dítě

Patří sem programy rozvíjející schopnosti dítěte, týkající se obecné senzomotorické reakce, stimulace soustředěnosti, pozornosti a paměti, grafických souvislostí (doplňování, utváření celku na základě pravidel), týkající se prostorových představ, aritmetických a geometrických vztahů (počet, přiřazování, skládání a vytváření geometrických tvarů). Dále programy působící na barevné povědomí (v oblasti grafické, plošné, prostorové), dovolující mapování a prozkoumávání běžného života (město – doprava, stavby), obohacující a rozvíjející tvořivé schopnosti (skládání příběhů, zvukové či hudební doprovody), umožňující přijetí a dodržování pravidel, humorné a pozitivně orientované programy s estetickými parametry. [1] [4]

2. Podstata a význam herní činnosti

Podstata herní činnosti tkví v tom, že je přímo založena na možnostech dítěte. Je pro ně přirozeně zvládnutelná, a proto podporuje jeho psychickou rovnováhu, přináší mu klid a vyrovnanost. Zároveň ověřuje schopnost dítěte něco vyřešit a vykonat, zpřesňuje jeho vědomosti, rozvíjí dovednosti, obohacuje komunikaci a sociální vazby. Hra je pro dítě příjemná a uspokojující činnost, do které může bez obav vložit všechny své schopnosti, rozum i cit. Je také cestou k pochopení lidského vztahu k předmětům i způsobu zacházení s nimi, a to cestou pro pochopení a poznání velice příznivou, protože dítě samo chce do tohoto vztahu proniknout.

Do většiny her se promítají myšlenky, přání a touhy, které souvisejí s poznáváním. Dětská hra představuje prezentaci každodenního života a světa tak, jak je viděn dětskýma očima, umožňuje dítěti jednat a zacházet se zástupnými předměty, které dokáže samo ovládat, protože nahrazují skutečné předměty ze světa dospělých a jejich symboly. [5] [6]

2.1 Vliv hry a hračky na dětskou psychiku

Hra je důležitou součástí života dětí, které ji potřebují z hlediska psychologického pro svůj duševní rozvoj a rovnováhu. Také rozvíjí jeho intelektuální, sociální a etické návyky a zároveň napomáhá dítěti vybití napětí, bránit se frustracím, osvobodit se od reality a navazovat příjemné situace. Hra má v sobě prvky nápodoby a imaginace při řešení modelových situací, které lze i záměrně navozovat tak, aby vedly k překonání životních stresů. Hra je prostor pro spontánní vyjádření emocí. Dospělý většinou předjímá a řeší situace ze své pozice a dítě se k tomu slovně vyjádřit neumí, zatímco ve hře to dokáže. Hra je pro dítě alternativním modelem komunikace, v němž zkouší vztahy a ověřuje si své vlastní pocity. Je důležitou součástí slovníku dítěte, protože mu dává možnost vyjádřit své city, problémy a zkušenosti způsobem, který by jinak nebyl možný. U dětí se specifickými potřebami, poruchami soustředění a učení či u dětí, které se ocitly v traumatizující životní situaci můžeme využít hru jako terapii. Terapeutický a preventivní potenciál volné hry je např. v psychohygienické rovině, spočívající

v relaxaci, radosti ze svobodné realizace, v uvolnění a očišťování se od obav, nejistot a viny. Jednoduchou herní terapii využíváme jako pomoc dětem, které mají drobné problémy v oblasti emocionální, méně závažné poruchy v chování a komunikaci.

K neznámějším technikám terapie patří **psychoanalytická herní terapie**, v níž je hračka prostředkem a symbolem pro vyjádření myšlenek a pocitů. Volba hračky a způsob hry jsou interpretovány jako výraz podvědomí a konfliktů. **Uvolňovací herní terapie** se zaměřuje na uvolnění dítěte od negativních emocí, zážitků a zkušeností. Ty jsou ve hře konfrontovány s reálnými zážitky tak, aby se změnou okolností posunuly do jiné, snesitelné a příjemnější polohy. Hračky a figurky symbolizující svět a vztahy v něm mohou nabídnout alternativní jednání. **Strukturovaná herní terapie** tvoří herní situace „na míru“. Pomocí výběru hraček, sledu činností i způsobu řízení dialogu se pro konflikt dítěte nachází pozitivní řešení a úspěšnější strategie vzájemné komunikace. **Nedirektivní herní terapie** vytváří situaci, atmosféru i prostředí tak, aby si dítě mohlo volně a s pocitem bezpečí nejen hrát s hračkami, ale aby se lépe orientovalo ve svých pocitech a porozumělo samo sobě. Hra je užitečná i v tom, že pomáhá uvolnit podvědomé pocity, napětí a strach, přispět k rozvoji žádoucích zájmů a zvyků. Včas nabídnutá hračka může mnohé napovědět i vyřešit. [4] [6]

2.2 Význam hry ve vývoji a výchově dítěte

Výchovné využití hry vyžaduje, aby se vytvořil prostor, v němž se dítě může svobodně pohybovat, uplatnit především spontánní aktivitu a který mu dovoluje samostatně zkoumat, improvizovat, živelně získávat zkušenosti, učit se v přirozených situacích, relaxovat, pobavit se. Hra dává příležitost rozvíjet schopnosti, které jsou důležité pro socializaci a komunikaci, jako jsou jazykové schopnosti a mezilidské vztahy. Prostor pro herní činnosti je zároveň prostorem, kde se dá zkoušet zážitek úspěchu i prohry a těch druhů chování, které jsou nezbytné pro rozvoj osobnosti. Hra pomáhá dítěti ve vlastní identifikaci. Přijímáním rolí a vzorců, které k těmto hrám náleží, se dítě učí ztotožňovat i odlišovat. Hra slouží k sociální interakci, přijímání pravidel i důsledků. Tvoří vstupní bránu do světa dítěte a cestu k jeho osobnosti, proto může sloužit jako

nepřímý prostředek pro domluvení se a poznání tam, kde ostatní prostředky selhávají. Při hře můžeme objevovat schopnosti a vlohy dítěte, nebo odhalit nějaké nedostatky.

Hraní si v herních koutcích rozvíjí fantazii, intelekt, chuť učit se, napomáhá rozvoji osobnosti a začlenění do kolektivu, nabízí možnost experimentovat a zkoušet, umožňuje poznat osobní pracovní rytmus. Můžeme vytvářet koutky na experimentální hry, logické hry, hudební koutek, pro hry na domácnost, hry dramatické, se stavebnicemi, pro rozvíjení motoriky, hry psychomotorické, koutek modelovací, na kreslení a ruční práce. Funkční hry jsou zaměřené na rozvoj fyzické, smyslové a psychomotorické stránky dítěte, napomáhají získat koordinaci různých částí těla a pohybů, jsou spjaté s manuální zručností a jemnou motorikou. Námětové hry pomáhají dětem řešit své vnitřní konflikty, zbavují je napětí a pocitu viny, učí je poznávat a přijímat okolní svět, přizpůsobovat se situacím, získávat i nepříjemné zkušenosti a objevovat, jací jsou ostatní lidé. Hry s pravidly zase mají silný socializační náboj, dítě musí dodržovat jistá pravidla hry a srovnává svůj výkon i s ostatními. Konstruktivní hry rozvíjí smysl časově – prostorový, smysl pro řád, rytmus, symetrii, tvořivost a fantazii.

Zdokonalování a technizace v uspokojování běžných potřeb omezují dětem možnosti získat některé smyslové zkušenosti a tak je nahrazujeme herním materiálem. Pro rozvoj jemné motoriky jsou to napodobeniny nástrojů dospělých, korálky, knoflíky, pastelky, štětec, barvy, modelína, různé skládanky, stavebnice i knížky, v nichž se učí listovat. Možnost rozvoje zrakového vnímání podporuje mnoho hraček a speciálních pomůcek na rozlišování barev, porovnávání tvarů, sestavování částí a celku, skládanek a obrázků zaměřených na detaily. V oblasti sluchového vnímání a řeči podporují rozvoj jazykové hříčky, rýmování, vyprávění. Důležitou funkcí je paměť, kterou podpoří rozmanitá pexesa, taneční sestavy apod. K rozvoji citového a sociálního vývoje mohou posloužit různá zvířátka, panenky, figurky, maňásci a loutky poskytující možnost nápodoby lidského jednání.

Ve hře si můžeme všimnout, že se dítě špatně orientuje, je nešikovné, nepamatuje si říkanky, špatně slyší a nerozlišuje hlásky, neumí najít správný rým, odmítá hry, při nichž je třeba uvažovat, nedokáže se soustředit, má potíže při pravolevé orientaci apod. Pomocí citlivě zvolené hry můžeme pomoci k odstranění těchto nedostatků. Důraz na výchovnou účelnost a vzdělávací služebnost hry však v sobě skrývá nebezpečí, že hra může být zneužita k jednostranně účelovému působení na úkor celkového osobnostního vývoje.

[6] [7]

2.3 Hra a hračka pro dítě nemocné, postižené

2.3.1 Hra a hračka pro dítě nemocné

Dítě si hraje, je – li zdravé, ale také je – li nemocné. Když je upoutáno na lůžko, stává se hra nezbytností zejména v době rekonvalescence ať je to doma nebo v nemocnici. Zvláště významné jsou hry na lékaře, v nichž dítě „léčí“ své panenky a odreaguje si strach a bolest, kterou vyvolaly nepříjemné lékařské zásahy. Hra totiž umožňuje zmírnit dětskou úzkost tím, že vnitřní konflikt převede z reálného světa do představivosti. V průběhu hry pak dítě svůj konflikt prožije v představě, a tím se od něho osvobodí. Hra tak přispívá k vyrovnanosti duševního stavu a proto je pro nemocného nezastupitelná. I v nemocnici, zejména je – li dítě dlouhodobě upoutáno na lůžko, má mít možnost hrát si s hračkami. Jde – li dítě do nemocnice, má si s sebou vzít hračky, které má rádo. Ty mu usnadní adaptaci v novém prostředí, stále připomínají domov a vytváří psychologické předpoklady pro uzdravení. Hra zpřijemňuje pobyt v nemocnici tím, že mu poskytuje příjemnou zábavu a přináší radost, každé dítě se uzdravuje rychleji, pokud má nablízku své medvídky, plyšáčky a hračky. Některá dětská nemocniční zařízení zaměstnávají psychologicky školené pracovníky, kteří se speciálně věnují herním aktivitám hospitalizovaných dětí. Hračky napomáhají i lepšímu kontaktu ošetřujícího personálu s dítětem při vyšetření a léčbě a podporují větší propojenost dětských pacientů na základě kolektivních her. Z rehabilitačního hlediska nachází velké uplatnění hra s maňásky, kde spontánní herní manipulace paže a ruky garantuje značný rehabilitační efekt. Podobně je tomu i při manipulační motorické hře dolních končetin.

U hraček, které jsou součástí nemocničního vybavení a děti se o ně střídají, je důležité hledisko hygienické. Hračky musí být omyvatelné nebo dezinfikovatelné, plyšové a textilní hračky, dětmi tak oblíbené, jsou bohužel pro nemocnice nevhodné. Hračky pro malé děti by měly být větší, lehké a tvarově zajímavé, snadno uchopitelné, nafukovací hračky, hračky zavěšené na držácích nad postýlku, s jemným doprovodným zvukem. Pro předškolní věk jsou vhodné kuby, stavebnice, puzzle, velké panny do postýlky, velká auta, magnetické tabule, hračky typu loutek, které pomáhají překonat pocit opuštěnosti apod. Hračky by měly být optimistické, z psychologického hlediska by neměly dítě děsit, musí být bezpečné. Vhodné barvy jsou žlutá, červená, bleděmodrá,

světle zelená, nehodí se hračky tmavých barev. Na hračky z domova se podmínky omyvatelnosti nevztahují, mohou být i textilní. [2] [5] [10]

2.3.2. Hra a hračka pro dítě postižené, handicapované

Stejně jako u dítěte zdravého je u dítěte postiženého hra jako výchovný prostředek nezbytná. Hračky u dětí postižených slouží jednak volné, spontánní hře, jednak jsou využívány vychovatelem a lékařem jako léčebný prostředek, který směřuje k odstranění nebo zmírnění defektu. Oba tyto účely mohou splnit jak hračky běžné, jež jsou společné pro děti zdravé i postižené, tak hračky speciální, konstruované k vyrovnání určité specifické vady. Protože postiženému dítěti hračka poskytuje částečně náhradu za širší dětskou společnost, lpí na ní o to silněji. Jejím prostřednictvím lze tedy působit i na citový vývoj dítěte. Využití hry a hračky brání tomu, aby se k vadám vrozeným přidaly ještě defekty pramenící z nesprávné výchovy. Špatně volená hračka, která nerespektuje omezené herní činnosti handicapovaného dítěte, však může být dalším traumatizujícím prvkem v jeho psychice a prohlubovat pocit nedostavičnosti a neúspěchu.

Typy postižení lze rozdělit do těchto skupin: poruchy zraku, poruchy sluchu a řeči, poruchy sociálního chování, poruchy mentální a vady tělesné. Každá skupina má své potřeby a klade na hračku a hru specifické požadavky.

Děti duševně opožděné si v průměru hrají daleko méně než stejně staré děti zdravé, převládá u nich nečinnost a pasivní pohrávání. Hra dětí opožděných se liší nejen v tom, že potřebuje silnější podněty, ale i v tom, že nabývá kvalitativně odlišných forem. Dítě dává přednost hrám funkcionálním, v nichž se stále opakují jednoduché činnosti bez větších změn, zatímco u zdravých dětí se tyto hry mění a jejich variace jsou bezpočetné. Možnosti sebevýchovy jsou tedy u postiženého dítěte nepatrné. Přejít od funkcionálních ke hrám úlohovým bývá velmi obtížný, neboť počátky úlohové hry závisí na uvědomění si svého „já“ a k tomu zde dochází značně opožděně. S opožděním souvisí také vznik a vývoj her konstruktivních, u opožděných dětí nesou pečeť stereotypnosti a schematičnosti. Vývoj těchto dětí je možno kladně ovlivnit systematicky řízenou hrou.

Prvním obecným požadavkem kladeným na hračky je jejich přiměřenost věku dětí, pro děti opožděné je však vybíráme vzhledem k jejich vývojovému stupni. Dále požadujeme u hračky ponechání prostoru pro dětskou fantazii. Opožděným dětem ale velmi často chybí nápady, proto pro ně volíme hračky s konkrétními znaky, např. stavební kostky, na nichž jsou namalovaná okna a dveře, inspirující je ke stavbě domu. Je nutné na hrací možnosti upozorňovat, hračky měnit a dávat jim také didaktické pomůcky, např. vkládačky. U duševně opožděných dětí ve zvýšené míře klademe důraz na to, aby hračky měly srozumitelný námět a obsah, neboť jejich obzor je úzký a zkušenost malá.

Při výběru hraček je důležitý zřetel k jejich velikosti, protože se u opožděných dětí často vyskytují nedostatky v motorice, zejména jemné, proto jim déle dáváme hračky větších rozměrů. Pokud jde o množství hraček, musíme je posuzovat vzhledem k účelu, který mají plnit. U složitější stavebnice je dobré omezit počet kostek na vhodnou míru, protože dítě používá jen několik málo z nich. Co se týká materiálu, doporučují se látky, které vzbuzují příjemné pocity tepla a hebkosti jako jsou dřevo a textil. Barva a forma hraček má respektovat skutečnost, neboť nerealistické výtvarné řešení máte opožděné dítě více než dítě zdravé. Daleko větší nároky se zde kladou na trvanlivost, vybíráme hračky pevnější a ve větším množství, abychom mohli pokazené hračky vyměňovat. Nejsou vhodné mechanické hračky, protože předurčují hru opožděného dítěte k pasivitě. Pokud jde o bezpečnost, je nutné si uvědomit, že opožděné dítě může snadno zranit samo sebe i své spoluhráče, proto je nezbytný stálý dohled.

Děti tělesně postižené si mohou hrát s bohatostí a radostí ze hry jako děti zdravé. Při léčbě má být tato přirozená radost zachována. Dítě si má hrát volně bez nucení a omezování, aniž je upozorňováno na léčebný smysl hry. Hračka někdy nahradí nošení přístroje nebo sádry, může posloužit např. houpací kůň na kolečkách. Hračky umožňují rehabilitaci při snížené pohyblivosti kloubů a při oslabení určitých svalových partií, jsou hodnoceny vzhledem k postojům, pohybům a svalovým úkonům, jež vyvolávají. Bereme zřetel k věku, pohlaví, osobnosti a prostředí, v němž dítě žije. Pro výcvik ruky, celkovou stimulaci, dotýkání, otáčení a uchopení do celé ruky, se doporučují hračky jako dřevěné kostky různých rozměrů, dřevěný vlak s velkými vagóny, plyšová zvířátka, zvukové figurky, hry s hůlkami různé velikosti, panenky, skládací pyramidy,

různé figurky k sestavování a rozkládání pro děti tříleté až sedmileté. Pro děti sedmileté až desetileté jsou vhodné kroužky k házení, míče různých velikostí, panenky s pohyblivými klouby, ping pong apod.

Děti s poruchami zraku k reedukci svých vad i pro celkový psychický a motorický rozvoj potřebují hračky, které jsou co nevěrnějším odrazem skutečnosti pokud jde o tvar i barvu, a skýtají jim mnohostrannou zkušenost hmatovou. Protože jsou děti s poruchami zraku omezeny ve svém pohybu, potřebují také hračky, jež rozvíjejí motoriku lokomoční a dávají při pohybu jistotu, např. kočárky s panenkami.

Děti s poruchami sluchu využívají při hrách celé bohaté škály hraček pro děti zdravé, zejména hračky zvukové a ty, které obohacují představy dětí a jejich řeč. Dáváme jim jednak hračky, které umožňují rozvíjet i nejnepatrnější zbytky sluchu, jednak hračky napomáhající navázat kontakt s ostatními dětmi.

Děti s poruchami řeči potřebují hračky, jež podporují správné dýchání a podněcují k vyjadřování. Jsou to např. větrníky, píšťalky a dechové nástroje, lota, hrací skříňky. U dětí větších jsou to společenské hry, jež vedou k volné a bezprostřední konverzaci.

U dětí s poruchami chování můžeme také využívat metody léčby hrou při emočních poruchách jako přílišná agresivita, bojácnost, při zlozvycích jako nadměrná hltavost, odmítání jídla, noční pomočování a při problémech se sociální adaptací jako odmítání školní docházky, poruchy ve vztazích k dětem.

[5]

3. Období předškolního věku a úloha hračky v jednotlivých etapách

➤ Hry a hračky pro dítě tříleté

Pro dítě v tomto věku stále zůstává hlavním partnerem dospělý. Tříleté dítě má rádo jakékoli hračky, které jezdí – tříkolku, autíčka, vozík, vláček. Pro své hračky si vymýšlí vlastní jízdní dráhy s překážkami. V oblibě má hry, které může provozovat ve vodě, cachtání, mytí nádobí, foukání mýdlových bublin, pohánění lodiček. Velice ho baví hry s pískem a hlínou, vyrábění báboviček z bláta, stavění hradů z písku, hloubení tunelů. Dítě rádo kreslí přímo rukama, hraje si s modelínou, dokáže navlékat velké korálky, skládat jednoduché puzzle. Při hře s panenkami dostává velký prostor jeho vlastní vymyšlený svět.

➤ Hry a hračky pro dítě ve třech a půl až čtyřech letech

Dítě si vybíjí imaginárního kamaráda, který mu bude dělat společnost a podnikat s ním mnohá dobrodružství. Ve společnosti svých vrstevníků si děti hrají na doktora, na maminku a tatínka, na paní učitelku apod. a používají přitom různé rekvizity. Také se rády převlékají, maskují, líčí, hrají si na někoho jiného. Baví je puzzle, jednoduché loto o šesti obrázcích, dětské nářadíčko, miniaturní farma s postavičkami a zvířátky, kostky, jednoduché stavebnice. Některé holčičky už si hrají s panenkami, které se dají oblékat. Cílem her, které slouží jako příprava na čtení, je podpořit a zachovat přirozenou zvědavost dítěte, kterou projevuje o čtení a psaní a umožnit mu zdokonalovat se v dovednostech, které tyto hry rozvíjejí. Např. nakreslíme tečkovaně geometrické tvary, které potom dítě obtahuje prstem, následně tužkou.

➤ Hry a hračky pro dítě ve čtyřech až čtyřech a půl letech

Dítě má rádo takové hry, které může hrát se svými kamarády, především již skutečnými. Oblíbené jsou hry na vojáky a na doktora, dítě napodobuje scény z televizních příběhů.

V tomto věku je velmi aktivní a potřebuje dostatek prostoru. Má rádo hry s míčem, prolézačky, hry ve vodě, veškeré umělecké činnosti, stavebnice a puzzle, které již mohou být složitější. Rádo se také odívá do různých převleků a hraje divadlo. V tomto období je vhodné, aby se dítě naučilo pochopit pojem času. Můžeme např. vystříhnout siluety postav z novin a časopisů, znázorňující člověka od narození po stáří a pomoci je dítěti nalepit ve správném pořadí na papír.

➤ **Hry jako příprava čtení pro dítě ve čtyřech a půl až pěti letech**

Tyto hry pomohou dítěti rozvíjet schopnosti které budou v budoucnu nezbytně nutné ke čtení a psaní. Dítě bude při vstupu do první třídy díky tomu připraveno naučit se v krátkém čase a bez větších problémů číst. Můžeme vyzkoušet např. spojování bodů v obrázek, dodržujeme směr zleva doprava. Dítě by mělo pochopit sled a pořadí a být schopno logicky uspořádat prvky. Schopnost třídit můžeme nacvičovat např. tím, že se snažíme vysvětlit, že červený míč patří dle barvy k předmětům červeným, dle tvaru ke kulatým a dle funkce mezi hračky. Přejít k tomu, že mandarinka, míč, maminka patří ke slovům začínajícím na M. Dále by se dítě mělo učit rozlišovat podle zvuku, na kterou hlásku slovo začíná.

➤ **Hry, hračky a koníčky pro dítě v pěti až pěti a půl letech**

Dítě si už dokáže vyhrát samo a většinou stále napodobuje činnost dospělých. Holčičky oblékají a převlékají panenky a hrají si na maminky. Kluci si hrají s auty, na vojáky, na piloty. Pohybové aktivity a pobyt venku zabírají značnou část her. Dítě se v tomto věku např. pokouší vytvořit vlastní knihu z obkreslených obrázků a opsaných textů. Kopíruje, napodobuje, obkresluje stejně často, jako si věci vymýšlí a je to pro něj velmi přínosné. Více ho také přitahuje televize a hudba, dokáže již tancovat do rytmu. Má rádo, když mu čteme knížky s příběhy již více blízkými realitě a knížky dobrodružné. V přípravě na čtení je dobré učit dítě jednotlivé hlásky tak, jak znějí, nikoliv jak se píší.

➤ **Příprava na první třídu v pěti a půl až šesti letech**

Přechod z mateřské školy do první třídy základní školy přináší, že se dítě zapojí mezi velké děti a začne mu opravdové učení. Dítě bude muset dělat úkoly, sedět dlouhou dobu za stolem, soustředit se a dávat pozor, bude muset být samostatné a starat se o své věci. Na to můžeme dítě připravit již několik měsíců předem např. tím, že si bude samo brát čisté a uklízet špinavé prádlo, prostírat a uklízet stůl atd. [1]

4. Zásady pro design správné hračky

4.1 Kritéria pro výběr hračky

- **věk dítěte** - rané dětství, do kterého spadá první rok života dítěte (kojenec), druhý a třetí rok dítěte (období batolete)
 - předškolní věk – období přibližně od 3 do 6 let
 - mladší školní věk – období přibližně od 6 do 11 let
 - střední a starší školní věk – období prepuberty a puberty, u dívek okolo 13 let, u chlapců o rok později
- **využití fantazie** – uplatnění vlastních představ brání příliš dokonalé, popisně realistické hračky
- **srozumitelnost** – stylizace by měla odpovídat stupni rozumového vývoje, u mladších dětí zdůrazňovat podstatné znaky a velikostní poměry
- **škála herních možností** – hračka je zajímavá tím, že poskytuje různé herní možnosti, dokonalé modely s tlačítkovým ovládáním svádějí k pouhé manipulaci
- **velikost** – nejen poměr mezi tělesnými proporcemi ale i úroveň rozvoje motoriky, což mnohdy znamená, že čím je dítě menší, tím větší konstruktivní prvky potřebuje
- **skladba aktuálního herního souboru** – některé hračky potřebuje dítě v každém věku, v několika velikostech (malý míček do ruky, větší na házení a chytání, velký ke cvičení, míč do vody), stavebnice by měly představovat různé druhy konstruktivních činností
- **vhodný materiál** – přednost materiálů přírodních, rozmanitost z hlediska dotykových zkušeností, a proto pro zcela malé dítě jsou nejvhodnější materiály dřevo a textil. Plasty pro děti do tří let jen výjimečně
- **tvár a barva** – malé dítě preferuje realistickou tvarovou jednoduchost a srozumitelnou stylizaci, v barevnosti dává většinou přednost základním jasným, teplým barvám. Vzhledem k celkovému vytváření barevného prostředí jsou vodné hračky spíše neutrální – světlé odstíny doplněné plochami jasných sytých barev

- **pevnost a trvanlivost** – vychází z funkce a využití, musí být taková, aby vydržela každodenní i drsnější zacházení. Nemělo by se zapomínat, že k mnoha hračkám si dítě vytváří citový vztah a provádějí ho i později v roli maskota
- **konstrukce a mechanika** – princip pohybu hračky by měl být jednoduchý a pro děti srozumitelný. Náročnou a složitou mechaniku, kterou nechápou, nemohou ani náležitě ocenit. Vyžaduje – li navíc jemné a zručné zacházení, může se stát, že ji nezvládne nebo dokonce poškodí nesprávnou obsluhou
- **bezpečnost hračky** – všechny u nás vyrobené a legálně dovezené hračky podléhají z hlediska bezpečnosti přísné atestaci podle mezinárodních norem na tahovou zátěž, zdravotní nezávadnost, odolnost vůči slinám a potu, nehořlavost atd. Levné hračky na tržnicích zpravidla atestaci nemají a jejich nákup může být rizikový.
- **cena hračky** – hodnota hračky je jednak tržní a jednak výchovná. Módními a jednoúčelovými hračkami zásobují děti většinou příbuzní, pedagog by měl posoudit funkčnost a trvalou hodnotu a zda jde o hračku individuální nebo je určena pro skupinu dětí.

[4] [6]

4.2 Správná hračka

Snaha o správné posouzení hodnoty hračky se stala také výzvou pro založení soutěže *Správná hračka*, která se koná jednou ročně při příležitosti *Salonu hraček*. Je to jeden ze způsobů jak informovat o vhodných hračkách a zorientovat pedagogy i rodiče v nepřehledném sortimentu.

Správná hračka by měla podněcovat pohybový, smyslový, rozumový, citový a etický vývoj dítěte, rozvíjet jeho společenské postoje a napomáhat utváření dobrých zvyků, podněcovat a usměrňovat fantazii a tvořivost. Dále by měla být hygienicky a zdravotně nezávadná, bezpečná, vkusná, vzhledná, estetická, výtvarná a pro děti přitažlivá, trvanlivá a odolná, zejména je – li určena pro hru skupiny dětí. Laikům může připadat správná hračka málo výtvarná a příliš funkční. Jenže pokud není funkční, může sice podněcovat v dítěti výtvarně estetické smysly, ale chybí jí obsah, který dělá hračku hračkou.

[6]

4.3 Co musí znát tvůrce

Tvůrce musí brát v úvahu všechny aspekty související s dětským světem a hrou dítěte, názory psychologů, pedagogů, sociologů, zdravotníků, hygieniků, ale musí zohledňovat také výrobní možnosti, ekonomiku, protože hračka jako spotřební věc by neměla překročit určitou cenovou hladinu, aby byla prodejná. Hračka musí především dobře sloužit. Tedy být přiměřená věku dítěte, správná velikostně, funkčně i obsahem. Hlubší smysl hračky je v bohatosti jejího využití pro hru.

Je velký rozdíl mezi výtvarníkem, který se hračkou zabývá soustavně a výtvarníkem, který si například na designu vybere téma hračky pro státnici nebo diplomovou práci. Vytvoří hračku jistě dobře, protože k té jedné konkrétní hračce shání informace. Problém vyřeší ale omezeným způsobem, protože mu chybí právě ten soustavný komplexní pohled.

Když se hračka hodnotí profesionálně, stojí na prvním místě otázka, jestli má smysl, jestli je obsahově správná a teprve na druhém místě je otázka designu. Ptáme se dále, může – li být hračka pro dítě přitažlivá nejen svým zjevem, ale jestli má pro ně nějaký podnětový, vývojový či cvičný smysl, zda se na ní může něčemu naučit a také jestli mu dokáže udělat radost. Určitým ideálním cílem psychologického tvarování hračky je dát jí takové znaky, aby ji bylo možno využít v interakci dítěte s dospělými.

[9] [11]

5. Děti a barvy

Malé děti milují barvičky. Barevné hračky, barevné oblečení a také v pokoji se jim líbí hodně barevno. Barvy totiž přímo ovlivňují lidskou, tudíž i tu dětskou psychiku. I když si to mnohdy vůbec neuvědomujeme, barvy, které děti obklopují, zásadním způsobem ovlivňují jejich náladu jak v pozitivním, tak v negativním smyslu. Proto jsou velmi důležité pro vývoj dítěte.

Pro děti jsou barvy, které je obklopují, zvláště důležité, protože od nejranějšího věku pomáhají rozvíjet jejich charakter a inteligenci. Je žádoucí, aby dítě mělo kolem sebe všechny základní barvy (barvy duhového spektra). Pro vývoj dítěte je zapotřebí, aby nechyběly barevné akcenty – barevné stěny, obrázky na zdech, nábytek, textilní doplňky.

5.1 Barevný svět hraček

Neméně důležitá je barevnost hraček. Zrakem vnímá dítě svět od prvopočátku a barvy mu pomáhají třídit dojmy a poznávat předměty a osoby. Pestře barevné hračky a předměty zavěšené na hrazdičce upoutávají pozornost děťátka a rozvíjejí jeho smysly. Mohou to být pro děti do čtyř měsíců všelijaké kousací kroužky a jiné předměty, pro děti od čtyř měsíců například velké hladké, které jdou dítěti dobře uchopit do ručičky. Pro děti od osmi měsíců, které už bezpečně sedí, jsou vhodné nejrůznější plastové vkládačky. Vhodné jsou hračky s různě tvarovanými barevnými kostkami, které dítě prostrkuje příslušnými otvory, rozvíjí schopnost poznávat a srovnávat tvary. Jedním z pomocných prvků je také různá barva kostek. Oblíbené jsou také kroužky na tyči – klasická hračka, která slouží k procvičování motoriky a k poznávání barev, tím, že dítě navléká na tyčku různobarevné kroužky.

Vědomým využíváním barev v dětském pokoji, ale i při výběru dětského oblečení a hraček můžeme ovlivňovat psychiku dítěte a podporovat jeho vývoj. Barvy mohou dokonce napomáhat ke zmírňování některých obtíží. V pokojíku dítěte, které špatně usíná a je celkově neklidné, bychom se měli vyhnout příliš křiklavým barvám.

5.2 Jak působí jednotlivé barvy

Červená je nejteplejší barva, symbolizuje život. Zvyšuje vitalitu a aktivitu, posiluje tělo a zvyšuje sebevědomí. Podporuje připravenost na změny. Když je červené příliš mnoho, zvyšuje agresivitu, bojovnost, hádavost a zlost a brání spánku. Může podporovat vznik zácpy, zánětlivých procesů a závislostí. Do dětského šatníku je vhodné zařadit pár kousků červeného oblečení, zvláště dětem ostýchavým a nesmělým, hlavně chlapcům, protože je to barva vítězů.

Zlatá barva posiluje vitalitu a sebevědomí, pomáhá vytvářet cit pro trvalé hodnoty a podporuje duchovní vývoj. Ne náhodou jsou duchovní stavby – kostely, chrámy a synagogy – často zdobeny zlatem.

Žlutá symbolizuje srdečnost a bdělost, pohyb a komunikaci, je barvou zralosti. Rozvíjí odvalu, vědění a intelekt, podporuje soustředění a uspořádání myšlenek, pomáhá (například pedagogům) stimulovat myšlenkové pochody ostatních, posiluje tvůrčí schopnosti. Je proto ideální barvou do místností, kde se dítě učí a zabývá se tvůrčími činnostmi. Příliš mnoho žluté podporuje sklon brát si toho více, než můžeme zvládnout, vede k přehnané touze po uznání okolí, podporuje tendence k závisti a žárlivosti. Mezi její kladné rysy patří optimismus, radost ze života, bezprostřednost citů. Zároveň však značí neklid, nestálost, proměnlivost citů a nálad. Žlutá barva podporuje v dítěti radost ze života, proto by v šatníku rozhodně neměla chybět.

Oranžová patří k signálním barvám, symbolizuje otevřenost a srdečnost a pomáhá zmírňovat melancholii. Podporuje duševní schopnosti a posiluje sebevědomí, díky ní je dítě živější a má větší chuť do učení, oranžová usnadňuje rozhodování a podporuje schopnost reakce. Příliš mnoho oranžové může podporovat sklony k přejídání, vyvolat zmatek a podporovat hrabivost.

Hnědá je barvou země, spořádanosti a přizpůsobení. Slouží jako základ, pro rozvoj tvůrčích sil. Poskytuje pocit zakotvení, úkrytu a ochrany. Proto je oblíbená v interiérech. Příliš mnoho hnědé brzdí duševní a psychosomatický vývoj.

Zelená je nejvyrovnanější barva, nejvíce uklidňuje. Symbolizuje sílu přírody, růst, naději a spokojenost. Je nejvýznamnější léčivou barvou. Chrání před nežádoucími zevními vlivy, podporuje duševní vyrovnanost, pomáhá nabrat energii a dosáhnout vnitřní harmonie především při stavech vyčerpání. Příliš mnoho zelené může snižovat empatii (schopnost vcítění), zvyšuje materiální zájmy, může vést k neutralizaci citových problémů, které se pak objevují stále v nových formách. Mezi kladné rysy patří vytrvalost, odolnost, pracovitost, radost ze života, racionální přístup k řešení problémů. Mezi zápory patří nedostatečně rozvinutá intuice v porovnání s praktičností, což brání rozvoji tvůrčích schopností.

Modrá je nejchladnější a nejčistší barva, symbolizuje rezervovanost, podvědomí a duchovní hloubku. Podporuje soustředění a vnímání vlastního nitra, mravní čistotu a spravedlnost, pomáhá nalézt odstup, silně uklidňuje. Příliš mnoho modré může vést k odtržení od reality, zpomalovat duševní činnost a přivolávat noční můry.

Tmavomodrá. Mezi její kladné rysy patří soustředěnost, zodpovědnost, smysl pro kolektiv. Mezi záporné stránky např. flegmatičnost, emocionální chlad. Jako pro všechny barvy, tak i pro modrou barvu platí vhodná míra. Emocionálním, nervózním chlapcům dodává klidu, pomáhá jim, aby se lépe soustředili, odnímá napětí. Proto se nedoporučuje užívat tuto barvu u dětí nesmělých.

Bleděmodrá obsahuje všechny kladné rysy tmavomodré barvy, ale přidává k ní vlastní hodnoty: věrnost, oddanost, vytrvalost, klid a rozvahu. Bleděmodrá se nejčastěji objevuje u oblečení miminek. Tato barva dítě uklidňuje, ale také mu dodává imunitu a odebírá fyzické a psychické napětí.

Bílá znamená čistotu, nevinnost, pravdu, nedotčenost světem, je symbolem snahy o dokonalost. V jiných kulturách je barvou smutku, tak jako u nás černá.

Růžová je barvou ženskosti, jemnosti a něhy. Do růžového se odjakživa oblékají novorozené holčičky. Do šatníku chlapců by se tato barva neměla zařazovat, protože může podporovat nesprávné modely chování. Růžová evokuje pocity něžnosti, poddajnosti, měkkosti.

Černá je barva temnoty. Pomáhá načerpat energii, chránit se před vlivy okolí, zcela „vypnout“, když je dítě vyčerpané a předrážděné. Příliš mnoho černé přitahuje negativní myšlenky a vlivy.

➤ Na co je třeba dávat pozor

mnoho **bílé**: může vést k podrážděnosti vůči okolí

mnoho **žluté**: podporuje sklony k žárlivosti, vede k přeceňování vlastních sil

mnoho **červené**: vyvolává agresivní náladu, zlost a může vést k poruše usínání

mnoho **modré**: může odvádět od skutečnosti a vyvolávat zlé sny

mnoho **zelené**: dokáže snižovat schopnost vcítění

mnoho **černé**: má schopnost vyvolávat depresivní stavy

Barvy mají velký vliv a dokonce ovlivňují dechový rytmus. Například hodně červené barvy probouzí mysl a zvyšuje činnost srdce. Z výše uvedeného vyplývá, že všeho moc škodí, i pokud jde o barvy. Ideální pro vyvážený vývoj dítěte je barevný svět, v němž jsou zastoupeny všechny základní barvy. [13] [14]

6. Materiál pro výrobu hraček

Při výrobě hraček hraje snad největší roli výběr materiálu. Malé děti se těší z měkkých, přítulných hraček. Oblíbí si hračky textilní, hlavně plyšové, dřevěné pevné a stabilní s pohybem a zvukem, hračky z pevných plastických hmot, pryže nebo hračky nafukovací.

Hračky textilní jsou oblíbené zvláště u malých dětí. V případě vyhovujícího návrhu jsou hračky vzhledné a pro děti atraktivní, dokážou vtisknout interiéru dětského pokoje osobitou tvář i atmosféru. Textilní hračka je měkká, lehká, příjemná na dotyk. Kombinací různých druhů látek a odlišných odstínů barev lze při výrobě textilních hraček dosáhnout výrazné plastičnosti a zajímavého výtvarného efektu. Škála textilních hraček je poměrně široká, od malých, měkce vycpaných až po náročné houpací s kovovou kostrou. Co se týče bezpečnosti, jsou zakázané materiály s rychlým průběhem hoření a snadnou zápalností, textilní hračky nesmí vykazovat rychlost hoření větší než 30 mm za sekundu.

Plyš je mnohostranně použitelná látka, velmi vhodná pro výrobu všech možných látkových hraček. Snadno se stříhá, netřepí se ani nežmolkuje a dá se dobře vyprat, takže z ní můžeme dělat hračky i pro miminko či batole. Vyrábí se s různě dlouhým vlasem a v široké barevné škále. Hladký plyš je nádherně měkký, z plyše s delším vlasem zase vznikne zvlášť mazlivá hračka.

Umělá kožešina se vyrábí v mnoha různých kvalitách, od nejlevnější kožešiny s pleteným rubem až po drahé kožešiny s tkaným rubem. Levnější druhy však při šití mohou dělat problémy, protože látka se vytahuje do stran a tím deformuje střih. Umělá kožešina může být s kratším vlasem, s dlouhým vlasem nebo s vlasem kudrnatým – tzv. umělý beránek.

Mohér existuje v tolika druzích, ať už jde o délku vlasu, o barvu a jemnost či hrubost látky. Vlas této přírodní látky je vyrobený z vlny angorských koz vetkané do bavlněného podkladu. Mohér lze barvit jak barvami, tak i speciálními popisovači na látku. Mohér s dlouhým vlasem bývá velmi drahý, hodí se pro luxusnější hračky a dárčky, mohér s krátkým vlasem se výborně hodí pro výrobu menších chlupáčků.

Plst', nazývaná obecně také jako filc, má vynikající vlastnosti jako teplo, které jakoby vydává a nepropouští vodu. Patří mezi netkané textilie, je to vlastně máčená a následně

valchovaná vlna nebo jiné vhodné dlouhé chlupy, králíčí, bobří, apod. nebo např. viskóza. Působící horko a vlhko ve spojení s vysokým tlakem pak vytvoří pevnou tkaninu. Právě vysoký tlak vytváří hladký povrch a propůjčí tomuto materiálu matný lesk. Plst' se dá snadno stříhat, je měkká, umožňuje různé tvarování, je plastická a ohebná a můžeme ji lepit speciálním lepidlem na látku, univerzálním lepidlem nebo pomocí oboustranně lepícího vliselínu. Můžeme ji kombinovat s různými materiály hlavně na výrobu figurek, loutek a různých dekorací.

Ostatní textilní materiály. Pro výrobu hraček ať už profesionální nebo laickou domácí výrobu můžeme používat libovolných textilních materiálů, které mají příjemné omakové vlastnosti a požadovanou měkkost. Vždy by měly odpovídat požadavkům na konkrétní hračku. Používání více druhů látek na jednom výrobku podporuje smysl rozeznávat různé povrchy pomocí hmatu. Pro domácí tvorbu hraček jsou vhodné textilie jako manžestr, flanel, různé pestře potištěné látky i potahové, různé hebké materiály s vlasem i bez vlasu.

Výplň by měla být co nejbezpečnější, velmi vhodná je **polyesterová** vycpávka, Splňuje všechny bezpečnostní i hygienické požadavky, takže ji lze použít i do hraček pro malé děti a také ji prát. Sehnat ji můžeme v různé kvalitě. Lze použít také molitanovou drť nebo výplně z přírodních materiálů, jako je kapok či dřevitá vlna, avšak ty nesplňují bezpečnostní požadavky a jsou vhodné pouze pro hračky určené jako dárek dospělým nebo jako dekorace.

Hračky dřevěné patří k velmi oblíbeným. Dřevo je materiálem, který děti spojuje s přírodou a zdravým životním stylem. Je vhodné především na výrobu různých stavebnic, stavebních kostek, vláček, vagónů, lokomotiv, autíček, lodiček, domečků pro panenky, divadýlek, loutek a figurek, skládacích didaktických hraček, různých tahacích a pohybových hraček atd. Povrchová úprava hraček musí být provedena zdravotně nezávadnými barvami a ochrannými laky, nesmí mít ostré hrany a třísky, měly by být vyráběny z kvalitního dřeva bez suků apod. Dřevěné hračky jsou příjemné a pro děti přitažlivé svým hladkým omakem, oblostí tvarů a čistým přírodním vzhledem, jsou velmi odolné a trvanlivé.

Hračky pryžové a hračky z plastu jsou poměrně jednoduché výroby, při volbě vhodného materiálu i snadno recyklovatelné. Velkou výhodou je snadná omyvatelnost,

která je při správném tvarovém řešení předurčuje i pro nejmenší děti. Zároveň při správné volbě technologie umožňují tyto hračky minimalizovat možná rizika jako je škrábnutí nebo pořezání ostrou hranou. Je však nutné dbát na výběr hračky ze vhodného materiálu. PVC (polyvinylchlorid nebo vinyl) se ve velké míře vyskytuje v dětských hračkách a v dalších výrobcích pro děti. Tam kde je vyžadována měkkost, jako u hraček určených ke kousání (kousací kroužky), jsou přidávány plastifikátory (změkčovače), aby bylo dosaženo žádané ohebnosti. I když se jako plastifikátoru používá mnoho látek, zdaleka nejčastější je užití ftalátů. Ftaláty se na PVC nevážají a zůstávají volně pohyblivou fází plastu, která se může uvolňovat. Kontakt a tlak, vyvíjený např. při kousání nebo hře, může zvýšit míru i rychlost, s jakou se tyto chemikálie z plastů uvolňují. Děti v kontaktu s hračkami z PVC mohou proto během hry požívat významná množství ftalátů.

[3] [10] [12] [15]

7. Praktická část

7.1 Hledání inspirace a vznik návrhů

Při řešení praktické části své práce jsem se snažila vycházet z poznatků, kterých jsem nabyla při studování literatury o hrách, hračkách, předškolním vzdělávání a možnostech využití hry k rozvoji různých dovedností. Dále jsem se snažila přenést do dětského světa a přemýšlela jsem, jak vytvořit hračku, která dítě zaujme, pobaví, ale zároveň něčemu naučí a bude užitečná k procvičování smyslů. Inspiraci jsem hledala v různých časopisech, na internetových stránkách, v obchodech s hračkami i v kolektivu dětí. Výsledkem byly návrhy jednotlivých stránek pro dvě textilní knížky s didaktickou náplní. Při navrhování jsem nakonec použila vesměs vlastní nápady a poučky z literatury. Snažila jsem se o vyrovnanou barevnost a vzhled, který dítě zaujme a stimuluje ho k činnosti. Z výběru navržených stránek jsem vytvořila a zkompletovala dvě textilní knížky, při jejichž realizaci jsem použila různé materiály, převážně tkaniny, vlastní pleteniny, látkovou plst', různé odstřížky látky, zapínací patenty apod. Děti si v těchto knížkách mohou procvičovat jemnou motoriku zapínáním a rozepínáním knoflíků, zipů, suchých zipů a dalších patentů a zavazováním tkaniček. Dále mohou procvičovat poznávání barev, tvarů a velikostí, seznámit se s orientací na hodinách, naučit se základní číslice atd.

7.2 Použitý materiál

Látková plst', 100% viskóza

- různé barvy

Flanel, 100% bavlna

- červený, žlutý, růžový

Tkanina - Panama , 100% bavlna

- červená, zelená

Pletařské příze, 100% polyakryl

- různé barvy

Plyš

Drobná textilní a technická příprava :

Oboustranně lepící vliselín, polyester – viskóza
- bílý

Nitě, 100% polyester - různé barvy

Polyesterová výplň

Zdrhovadla, knoflíky, přezky, spony, průchodky, suché zipy, papírový kartón

Navrhované symboly údržby:

7.3 Technologické postupy

Při realizaci byly využity následující technologické postupy:

- **Vrstvení plsti** – protože použitá plst' je malé tloušťky, byla zde využita technika sežehlování vrstev pomocí *oboustranně lepícího vliselínu*. Tím bylo dosaženo zvýšení tloušťky, tuhosti a pevnosti materiálu za současného zachování ohebnosti a měkkosti. Spodní vrstva materiálu se vždy vystřihne s menším přesahem, než je požadovaný tvar, přiloží se vliselín a přes papír s oboustrannou nelepivou úpravou (možno použít papír na pečení) se sežehlí s podkladem. Po odstranění papíru se na materiál s nažehleným vliselínem přiloží vrchní díl motivu a vše je nutné ještě jednou přezehlít při teplotě asi 130°C za působení tlaku po dobu zhruba 10 sekund. Nakonec se spodní vrstva zastříhne podle kontur vrchního dílu motivu.
- **Pletení podkladu** – jednotlivé stránky jedné z knížek jsou tvořeny technikou zátažného pletení na dopletě. Vzorování je zde dosaženo použitím různobarevných pletařských přízí. Všechny pleteniny jsou zátažné jednolící. Průměrná hustota sloupků a řádků všech pletenin je:
$$\overline{H_s} = 300 \text{ sl / m}$$
$$\overline{H_r} = 540 \text{ ř / m}$$
- **Šití** – sešívání, našívání, přišívání a kompletace knížek jsou realizovány na šicím stroji značky Nicoleta za použití různých druhů a délek stehů. Drobnější úpravy jsou provedeny šitím ručním.
- **Lepení** – u některých drobných částí, kde nebylo možno aplikovat techniku sežehlování oboustranně lepícím vliselínem, je použito lepidlo vhodné k lepení textilií.
- **Stříkání barev** – na některé části textilií, které bylo nutno obarvit, byla použita technika nástřiku barev, konkrétně aplikace barevného inkoustu formou foukacích fix na textil, které jsou odolné při praní v pračce na 60°C. Při této technice je nutné vytvořit šablony z tvrdého papíru, aby se zabránilo potřísnění okolních ploch.

Aplikaci je vhodné provádět asi z 10 cm vzdálenosti a nechat barvu několik hodin zaschnout.

- **Malba na textil** – při realizaci byla použita technika malby na textil pomocí speciálních vodových barev, které jsou vhodné pro všechny druhy textilu, jsou stálé a po zaschnutí voděodolné a tudíž nevypratelné. Aplikace je zde podobná jako u klasických vodových barev, používají se i stejné štětce.
- **Konturování** – ke tvorbě kontur a obrysů byla použita univerzální konturovací barva vhodná také k aplikaci na textil, která se nanáší přímo z tuby a nechá se 6 hodin zaschnout

7.4 Popis výrobku, použití a postup výroby

7.4.1 Pletená kniha - Strom

Tato kniha je vhodná především k procvičování barev, tvarů, poznávání číslic, rozvíjení zraku, logického myšlení a orientace v čase. Důležitá je zde asistence dospělého, který dává podněty k jednotlivým činnostem a zároveň je vysvětluje, zadává jednoduché úkoly a vede tak nenásilně hru k účelným činnostem. Veselé provedení má částečně odpoutávat od didaktických záměrů.

➤ První strana – Barevný strom

Tato stránka je úvodní. Je velmi pestrá, slouží k procvičování zraku, poznávání barev. Strom je tvořen kolečky různých barev, popřípadě vzorů.

1. Vytvoření pleteniny za použití efektních, tzv. *ombré* pletařských přízí. Na přízi se střídavě opakují tři barevné odstíny, které se duhově prolínají a vytváří efekt barevného trávníku (zelená, žlutá, hnědá) a nebe (bílá, světlemodrá, tmavomodrá).
2. Sešití pleteniny a podkladu – pevné tkaniny, tím se pletenina fixuje, zabráníme jejímu vytažení při další manipulaci.
3. Vystříhnutí jednotlivých součástí barevného stromu, mraků, sluníčka a kytiček.
4. Aplikace jednotlivých součástí formou našívání a lepení, jejich zakomponování do konečného vzhledu stránky.

➤ Druhá strana – Puzzle jablko

Tato stránka je vytvořena jako skládanka s jednoduchým, ale složitěji členěným motivem. Principem je skládání jednotlivých dílků na podklad s předlohou a sestavování obrázku. Je významná v procvičování zraku formou rozlišování různých tvarů, barev a také zvládnutím procesu analýzy a syntézy.

1. Vytvoření pleteniny za použití černé a zelené pletařské příze.

2. Sešití pleteniny a podkladu – pevné tkaniny, tím se pletenina fixuje, zabráníme jejímu vytažení při další manipulaci.
3. Vytvoření papírové předlohy pro skládanku, její rozstřihání na jednotlivé části.
4. Obkreslení všech vzniklých šablon na černou plst'. Opětovné obkreslení šablon podle barevné předlohy na plsti odpovídajících barev.
5. Vystřížení všech motivů a jejich sežehlení pomocí oboustranně lepícího vliselínu vždy tak, aby černá podkladová část byla vespuďu a druhá, tvarem odpovídající barevná část, byla navrchu.
6. Vystřížení a našití kapsy pro ukládání jednotlivých dílků skládanky.
7. Vystřížení, zapořití a nažehlení řluté tkaniny pro tvorbu předlohy pomocí oboustranně lepícího vliselínu.
8. Tvorba kontur předlohy barvou v tubě.

➤ **Třetí strana – Zajíčkovy hodiny**

Zde se dítě může seznámit s orientací v čase a pochopit, jak fungují ručičky na hodinách, co ukazuje velká a co malá ručička, jakým směrem se otáčí. Ručičky jsou pohyblivé, stejně jako kyvadlo ve tvaru tělíčka zajíce. Také poslouží k poznávání číslic.

1. Vytvoření pleteniny za použití řluté, zelené, modré a lososové pletařské příze.
2. Sešití pleteniny a podkladu – pevné tkaniny, tím se pletenina fixuje, zabráníme jejímu vytažení při další manipulaci.
3. Vytvoření šablon jednotlivých částí zajíčka – hodin, jejich obkreslení na příslušné barevné podklady a vystřížení.
4. Sežehlení vrstev tvořících uří, ručičky hodin tělíčko a hlavu zajíčka oboustranně lepícím vliselínem a podlepení všech částí tvrdřím kartónem, aby získaly potřebnou tuhost a dalo se s nimi manipulovat.
5. Kompletace zajíčka – hodin lepením jednotlivých částí a upevnění hodinových ručiček patentem, který umožňuje jejich pohyb po ciferníku.
6. Připevnění knoflíku – čumáčku.
7. Vykreslení číslic ciferníku barvou v tubě.

➤ Čtvrtá strana – Housenka

Na této stránce se děti hravou formou naučí poznávat základní číslice a různě je skládat a vytvářet tělíčko housenky, které je tvořeno kolečky s čísly opatřenými suchým zipem na rubní straně. Druhé části suchého zipu jsou našity na podkladě. Buď podle předlohy čísla po sobě řadí, nebo naopak poznávají číslice tak, jak jsou po sobě uspořádány.

1. Vytvoření pleteniny za použití růžové, lososové, zelené, žluté, modré a černé pletařské příze.
2. Sešití pleteniny a podkladu – pevné tkaniny, tím se pletenina fixuje, zabráníme jejímu vytažení při další manipulaci.
3. Vytvoření kruhové šablony a její obkreslení 10krát na zelenou podkladovou plst', 5krát na růžovou a 5krát na červenou plst', vystřížení.
4. Našití čtverečků suchého zipu na spodní části zelených koleček.
5. Sežehlení červených a růžových koleček se zelenými podkladovými oboustranně lepícím vliselínem.
6. Zhotovení hlavy housenky stejným způsobem, ale ve větší velikosti.
7. Vykreslení číslic na jednotlivé díly těla housenky barvou v tubě.
8. Našití čtverečků druhých částí suchého zipu na pletený podklad.

➤ Pátá strana – Geometrické tvary a kytičky

Na této stránce mohou děti procvičovat poznávání základních geometrických tvarů, které např. podle návodu dospělého lepí pomocí suchého zipu na lišty. Kytičky, které jsou též na rubu opatřeny suchým zipem, slouží k procvičování zraku formou rozlišování různých velikostí a skládání na lištu např. od největší po nejmenší.

1. Vytvoření pleteniny za použití zelené a žluté pletařské příze.
2. Sešití pleteniny a podkladu – pevné tkaniny, tím se pletenina fixuje, zabráníme jejímu vytažení při další manipulaci.
3. Zhotovení geometrických tvarů a pestrých kytíček různých velikostí technikou sežehlování oboustranně lepícím vliselínem. Čtverečky suchého zipu na spodní části aplikujeme obdobným způsobem jako u „Housenky“.

4. Vystřížení a našití dvou kapes pro ukládání geometrických tvarů a kyticí.
5. Našití dvou pásků suchých zipů na pletený podklad.

Konečnou fází tvoří kompletace knížky, sešití stránek po dvojicích vždy rubní stranou k sobě, poslední stránka, která tvoří zadní stranu knížky je rovněž pletenina sešitá s podkladem, avšak bez jakékoli aplikace. Nakonec jsou stránky naskládány na sebe a sešity na levém kraji tak, že je jakoby vytvořena vazba.

7.4.2 Kniha Medvídek

Tato kniha je určena především k procvičování a rozvíjení jemné motoriky, zručnosti a pohyblivosti prstů formou zapínání a rozepínání různých spojovacích patentů jako jsou knoflíky, přezky, spony, suchý zip, zoubkové zdrhovadlo (zip) nebo navlékáním a zavazováním tkaniček. Zároveň se dítě naučí používat tyto patenty při praktickém použití na různém oblečení, botách, batůžcích apod.

➤ První strana – Medvídek

Tato stránka je použita jako titulní a má nastiňovat, co je obsahem celé knížky. Medvídek má na sobě oblečení, které se dá rozepínat a zapínat – kšandy na knoflíky, kapsu na přezku či zacvakávací knoflík, botičku na suchý zip nebo tkaničku.

1. Vystřížení daného formátu podkladové tkaniny.
2. Tvorba střihu hlavy, čumáčku, těla medvídky, kalhot s kšandami, kapes a botiček.
3. Vyšití tlamičky, našití hlavy, tělíčka a čumáčku vyplněného polyesterovou vycpávkou na podklad, přišití dvou knoflíků - očí.
4. Našití kalhot s kapsami a kšandami na podklad, přišití knoflíků a zapínacích patentů, vyplnění břicha polyesterovou vycpávkou.
5. Přišití botiček se suchým zipem a tkaničkou k podkladu.

➤ Druhá strana – Zapínací patenty

Na této stránce si mohou děti procvičovat zapínání různých patentů, které se objevují na jejich oblečení nebo zavazadlech a měly by tudíž samostatně zvládnout jejich používání.

1. Vystřížení daného formátu podkladové tkaniny.
2. Tvorba střihů pásků různých materiálů, barev a rozměrů.
3. Ušití pásků, popřípadě jejich výroba technikou sežehlování materiálů pomocí oboustranně lepícího vliselínu.
4. Aplikace různých druhů patentů na jednotlivé pásky.
5. Přišití krajních částí pásků na levou i pravou stranu podkladu.

➤ Třetí strana – Šnek

Tuto stránku tvoří šnek s jednou stálou a dvěma vyměňovacími ulitami. Na podkladové uliti jsou našity knoflíky, jejichž prostřednictvím lze ulity s knoflíkovými dírkami obměňovat. Ulity jsou veselých barev a dítě si může vybrat podle nálady. Procvičování motoriky je zde realizováno zapínáním a rozepínáním knoflíků různých velikostí.

1. Vystřížení daného formátu podkladové tkaniny.
2. Vytvoření šablony ulity z tvrdého papíru.
3. Vykreslení obrysů těla šneka a podkladové ulity konturovací barvou v tubě.
4. Vystříhání různobarevných čtverečků libovolné velikosti z plsti, jejich nalepení na podkladovou ulitu.
5. Vytvoření střihů dvou ulit z bílé plsti podle šablony. Tvorba průstřihů sloužících jako knoflíkové dírkky.
6. Barevné zpracování ulit pomocí nástřiku barevného inkoustu a barvy v tubě.
7. Našití knoflíků na podkladovou ulitu v místech průstřihů vyměňovacích ulit. Knoflíky jsou řazeny od největšího po nejmenší směrem do středu ulity.
8. Vystříhání trávy a kytickek z plsti, jejich připevnění k podkladu.

➤ Čtvrtá strana – Roční období

Tuto stránku tvoří „kalendář“ ročních období, který je ze stránky odnímatelný a opět vkladatelný pomocí zipů. Kromě zkoušení jejich zapínání může dítě v dialogu s dospělým popisovat jednotlivé obrázky a dále vyprávět, co dalšího patří k danému ročnímu období. Může tak zčásti procvičovat i komunikaci a artikulaci.

1. Vystřížení daného formátu podkladové tkaniny.
2. Vystřížení stránek „kalendáře“ dané velikosti z plsti.
3. Malování jarního, letního, podzimního a zimního motivu na jednotlivé plstěné stránky vodovými barvami na textil.
4. Sešítí „kalendáře“ podél horní linie.
5. Našítí zipů v horním a dolním kraji kalendáře a na podkladovou tkaninu.

➤ Pátá strana – Bota

Na botě se „žralokem“ a záplatou si může dítě procvičovat šněrování, navlékání a zavazování tkaniček, aby to hravě zvládlo na botičkách vlastních.

1. Vystřížení daného formátu podkladové tkaniny.
2. Torba předlohy z tvrdého papíru, rozstříhání na šablony podle barevnosti.
3. Vytvoření stříhů z plsti podle šablonek včetně přesahů.
4. Sežehlení stříhů s podkladovou plstí pomocí oboustranně lepícího vliselínu.
5. Sežehlení jednotlivých dílů v místech přesahů, vytvoření celku.
6. Nažehlení „žraloka“, podrážky a záplaty, šití stehů záplaty.
7. Aplikace průchodek pro tkaničky, navlečení tkaničky, připevnění boty k podkladu.

Konečnou fází je úprava a zapošítkování okrajů stránek, jejich složení na sebe a sešítí v levém kraji tak, aby byla vytvořena jakoby vazba knihy.

8. Závěr

Tato práce se zabývá komplexním pohledem na hru a hračku. Zahrnuje základní předpoklady pro design správné hračky a smysluplné hry. Je založena na získaných informacích a poměrně podrobném studiu, kdy jsem pronikla do problematiky smyslu a využívání herní činnosti. Z teoretických poznatků jsem vytvořila ucelenou práci, jejíž obsah může být dobrým vodítkem například pro rodiče, kteří mají zájem účelně a efektivně využívat hru a hračku ve výchově svého dítěte.

Co se týče praktické realizace svých návrhů, v několika případech jsem při výrobě upravila kompozici a původní vzhled návrhu. Tyto změny povětšinou vycházely z technologických postupů. Práce při realizaci zabrala poměrně hodně času, některé postupy byly komplikovanější a vyžadovaly větší preciznost, než jsem předpokládala. Celkově jsem však s konečným vzhledem a funkcí textilních knížek spokojena, jedinou podstatnější vadou je podle mého poněkud komplikovanější údržba.

Obě textilní knížky mají charakter hračky didaktické, podporují a rozvíjejí některé smysly a dovednosti, jsou určené pro děti v předškolním věku. Knížka Medvídek je vhodná pro děti menší, asi od tří let a kniha Strom pro děti starší, do zhruba šesti let. Použití je však individuální, důležitý je zájem dítěte a jeho vývojová úroveň. Doporučila bych tyto knížky, i hračky a hry jim podobné, především tam, kde si s nimi může hrát více dětí. Činnosti, které nabízejí, totiž po jejich dokonalém zvládnutí a poznání mohou být pro dítě méně atraktivní, a např. v mateřské škole by mohly být využity dalšími dětmi. Důležitá je zde asistence dospělého, který dává podněty k jednotlivým činnostem a zároveň je vysvětluje, zadává jednoduché úkoly a vede tak nenásilně hru k účelným činnostem. Knížky mohou být také využívány při domácí přípravě na příchod do první třídy základní školy.

Seznam použité literatury:

1. Bacus, A.: Vaše dítě ve věku od tří do šesti let. Praha: Portál, 2004. 176s.
2. Duplinský, J.: Hra a hračka z pohledu psychologa. Praha: Časopis Pedagogika, 1993
3. Gibbs, B., Gibbs, D.: Jak si ušít medvídka. BB/Art s.r.o., 2004
4. Koťátková, S.: Hry v mateřské škole v teorii a praxi. Praha: Grada Publishing, a.s., 2005. 184s.
5. Mišurcová, V., Fišer, J., Fixl, V.: Hra a hračka v životě dítěte. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. 144s.
6. Opravilová, E.: Předškolní pedagogika II.. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2004. 35s.
7. Rendlová, H.: Šimon půjde do školy. Praha: Portál, 1995. 226s.
8. Šmelová, E.: Mateřská škola – Teorie a praxe I. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. 172s.
9. časopis Hračka 1. 1995
10. časopis Hračka 2. 1995
11. časopis Hračka 1. 1996
12. časopis Hračka 2. 1996
13. <http://www.mojedite.cz/vychova-a-pece-o-dite/6-10-mesicu/Dite-a-barvy>
[citováno 20. 4. 2007]
14. <http://www.mineralfit.cz/clanek/2103--jak-pusobi-barvy-na-deti-.html>
[citováno 20. 4. 2007]
15. www.greenpeace.cz/pvctoys/index.shtml [citováno 20. 4. 2007]





























